AMSTRAD

PING PONG™



Konami

Imagine ...the name of the game

PING PONG™

PING PONG™

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Ping Pong runs on the Amstrad 464, 664 and 6128 micro computers.

THE GAME

Ping Pong is a realistic simulation of table tennis for one or two players.

The screen displays a three dimensional view from above a ping pong table with the players depicted as dismembered hands holding the bats.

The game can be played at five different skill levels either against the computer, or another player.

LOADING

AMSTRAD CPC 464 – Place the rewound cassette in the cassette deck. Type "RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disk attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press the ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the User Instruction Booklet.

AMSTRAD CPC 664 and CPC 6128 – Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press the ENTER key. Then type RUN" and press

ENTER key. Follow then instructions as they appear on the screen.

DISK – Insert the game disk into the disk drive. Now type |DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"PING" and press ENTER. The game will now load automatically.

CONTROLS

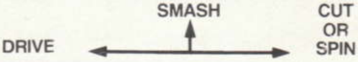
The game may be played by either one or two players.

To start a one player game: Press 1 on the keyboard or FIRE on joystick 1.

To start a two player game: Press 2 on the keyboard or FIRE on joystick 2.

To select the difficulty level position the arrow by moving joystick 1 left or right. Press FIRE to make your selection. Difficulty levels affect the speed of the ball and (in a one player game) the cunningness of your opponent.

JOYSTICK



FIRE BUTTON – push for **BACKHAND**
release for **FOREHAND.**

SERVING

Position racquet for serving by moving the joystick left or right. Next toss up the ball for the serve by moving the joystick up. Move joystick left or right to serve with drive or cut respectively. You may serve backhand by holding down the fire button.

You have seven seconds in which to make your serve. If you do not serve before the countdown reaches zero, the ball will be dropped on the floor.

PLAYING

Each game is played to 11 points. The winner is the first to reach 11, however he must win by at least two clear points unless the score reaches 15, in which case the game will terminate.

The service changes after every five points scored, however if a tie score of 11-11 is reached the service changes after every point from then on.

If a two player game is being played then a match of three games is played. The first player to win two games wins the match. After each game the players change courts.

In a one player game if the player wins then a new game is started on the next highest difficulty level.

STATUS & SCORING

In a two player game the scoreboard is displayed after each game. It shows the points won by each player for each game.



Above diagram shows where various indicators appear on screen.

Indicator 1 shows judge's calls on player one's shots. Shots will be called as IN, OUT or NET.
Indicator 2 shows player one's present game points.
Indicator 3 shows which court player one is on. If this indicator is positioned above the score indicator, it refers to the far court. If it is below the score indicator it refers to the near court.
Indicator 4 shows the calls on player two.
Indicator 5 shows player two's court.
Indicator 6 shows player two's present game points.

Entering your name in the high score table
Select the desired letter by moving the appropriate joystick left or right, and press fire to make your selection.
A score of ten points is awarded each time a player manages to hit the ball. Both player's scores and the highscore are displayed at the top of the screen. If a player's score is large enough he will be given the opportunity to enter his name in the high score table at the end of his game.

HINTS & TIPS

When To Use Each Shot Type
Smash – This is a superfast shot used to return 'floaters'. Floaters will make a distinctive sound.
Drive – This is a fast shot normally used to return the ball.
Cut – This is a slow shot which can be used to interfere with your opponent's timing.
Forehand or Backhand – Switching back and forth from backhand to forehand is effective when your opponent tries to catch you on your undefended side or when you want to force your opponent to move right or left.
The direction in which the ball is returned depends on the timing with which you hit it back.

Ping Pong Terminology
In – The serve or return is good.
Out – The serve or return is bad.
Net – A served ball hits the net and is OUT.
Duce – A tie score at 11 and above.
Love All – Score is 0-0 at the start of the match.
Change Courts – Players change sides.
Game Set – Match is over.

This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it direct to:

Mr. Yates, Imagine Software (1984) Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the tape will be returned immediately to you, at no charge.

PLEASE NOTE THAT THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

PING PONG™

©Konami
©1986 Imagine Software (1984) Limited
Amstrad version by Arcana Software Design.
Produced by D. C. Ward.

PING PONG™

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.
Ping Pong se passe sur Amstrad 464, 664 et sur les micro-ordinateurs 6128.

LE JEU

Le Ping Pong est une simulation, pleine de réalisme, du jeu de ping pong pour un ou deux joueurs.

L'écran affiche une vue plongeante tridimensionsionnelle d'une table de ping pong, les joueurs étant représentés par des mains démembrées tenant les raquettes.

Le jeu peut se jouer à cinq niveaux différents d'adresse, soit contre l'ordinateur, soit contre un autre joueur.

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC 464

Placer la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier "RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un disque est prévu, introduire par clavier TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. En cas de problème, se reporter au chapitre deux du Livret d'Utilisation.

AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128

Connecter un lecteur de cassette approprié et s'assurer que les fils corrects sont branchés, comme spécifié dans le Livret d'Utilisation. Placer la bande rebobinée dans le lecteur de cassette. Introduire par clavier TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite introduire par clavier RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE

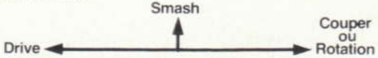
Insérer le disque du jeu dans l'unité de disque. Frapper maintenant DISK sur le clavier et appuyer sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine peut accéder à l'unité de disque. Frapper maintenant RUN "PING" et appuyer sur ENTER. Le jeu se charge maintenant automatiquement.

COMMANDES

Le jeu peut se jouer soit par un soit par deux joueurs.
Pour commencer un jeu avec un seul joueur: Appuyer sur 1 sur le clavier ou sur FIRE (Feu) sur le manche à balai 1.
Pour commencer un jeu à deux joueurs: Appuyer sur 2 sur le clavier ou sur FIRE (Feu) sur le manche à balai 2.

Pour sélectionner le niveau de difficulté, positionner la flèche en déplaçant le manche à balai 1 à gauche ou à droit. Appuyer sur FIRE (Feu) pour effectuer votre sélection. Les niveaux de difficulté affectent la vitesse de la balle et (dans un jeu à un joueur) la ruse de votre adversaire.

MANCHE A BALAI



Bouton Feu: Appuyer pour – **Revers**
Relâcher pour – **Coup droit**

SERVICE

Mettre la raquette en position pour le service en déplaçant à gauche ou à droite. Lancer ensuite la balle en l'air pour le service en déplaçant le manche à balai. Déplacer le manche à balai à gauche ou à droite pour servir, driver ou couper respectivement. Vous pouvez servir un revers en maintenant le doigt sur le bouton feu.

Vous avez sept secondes pour servir. Si vous ne servez pas avant que décomptage atteigne zéro, la balle tombera sur le sol.

JEU

Chaque jeu se joue jusqu'à 11 points. Le gagnant est celui qui arrive le premier à 11 points. Il doit, toutefois, gagner par deux points de plus au moins, à moins que le score atteigne 15, dans quel cas le jeu se termine.

Le service change tous les cinq points marqués. Toutefois, si on obtient un score à égalité de 11-11, le service change dès lors après chaque point.

Si le jeu se joue à deux joueurs, on joue alors une partie de trois jeux. Le premier joueur qui gagne deux jeux, gagne la partie. Après chaque jeu, les joueurs changent de courts.

Dans un jeu à un joueur, si le joueur gagne, un nouveau jeu commence au niveau de difficulté suivant.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Dans un jeu à deux joueurs, le tableau des points est affiché après chaque jeu. Il indique les points gagnés par le joueur pour chaque jeu.

Entrée de votre nom dans le tableau de score élevé.

Sélectionner la lettre désirée en bougeant le manche à balai approprié à gauche ou à droite, et appuyer sur feu pour effectuer votre sélection. Un score de dix points est accordé chaque fois qu'un joueur parvient à frapper la balle. Les scores des deux joueurs et le score élevé sont affichés dans le haut de l'écran. Si le score d'un joueur est assez élevé, il aura la possibilité d'entrer son nom dans le tableau de score élevé à la fin de son jeu.

CONSEILS ET TUYAUX

Quand utiliser chaque type de balle

Smash (Smash) – Il s'agit d'un coup extra-rapide utilisé pour renvoyer les "balles flottantes". Les balles flottantes auront un bruit très distinctif.

Drive (Drive) – Il s'agit d'un coup rapide, utilisé normalement pour relancer la balle.

Cut (Couper) – Il s'agit d'un coup lent qui peut être utilisé pour gêner le rythme de votre adversaire.

Forehand or Backhand (Coup droit ou Revers) – Changer du revers au coup droit et vice versa est efficace quand votre adversaire essaie de vous attraper du côté non défendu ou quand vous voulez forcer votre adversaire à aller à droite ou à gauche.

La direction du retour de la balle dépend du rythme auquel vous rendez le coup.

Terminologie du ping pong

In (bon) – Le service ou la balle relancée est bon.

Out (nul) – Le service ou la balle relancée n'est pas bon.

Net (filet) – Une balle servie frappe le filet et est nulle.

Duce (égalité) – Un score à points égaux de 11 et plus.

Love all (zéro partout) – Le score est de 0-0 au début de la partie.

Change Courts (changer de courts) – Les joueurs changent de côté.

Game Set (jeu gagné) – La partie est finie.

PING PONG™

©Konami
©1986 Imagine Software (1984) Limited.
Version Amstrad par Arcana Software Design.
Produit par D. C. Ward

PING PONG™

Sein Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Imagine Software (1984) Limited und dürfen schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibeinrichtungen übertragen werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Ping Pong – Der Auftrag läuft auf den Schneider 464, 664 und 6128 Mikrocomputern ab.

DAS SPIEL

Ping Pong ist ein wirklichkeitsgetreu simuliertes Tischtennisspiel für einen oder zwei Spieler.

Der Bildschirm zeigt einen dreidimensional von oben dargestellten Pingpongtisch. Die Spieler sind als Hände dargestellt, die die Schläger halten.

Das Spiel kann auf fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen wahlweise gegen den Computer oder einen anderen Spieler gespielt werden.

LADEN

SCHNEIDER CPC 464

Die zurückgespielte Kassette einlegen. "RUN" tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen. Falls eine Diskette verwendet wird, |TAPE tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken. Falls Sie damit Schwierigkeiten haben, Kapitel 2 im Benutzerheft nachschlagen.

SCHNEIDER CPC 664 und CPC 6128

Einen geeigneten Kassettenrekorder anschließen und sicherstellen, ob die im Benutzerheft beschriebenen Kabel angeschlossen sind. Die zurückgespielte Kassette einlegen, |TAPE tippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTER-Taste drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen.

DISKETTE

Spieldiskette ins Laufwerk einlegen. |DISK eintippen und Taste ENTER drücken, damit das Gerät Zugriff auf das Laufwerk hat. Jetzt RUN"PING" eintippen, ENTER drücken, und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Das Spiel kann mit einem oder zwei Spielern gespielt werden.
Spielbeginn für einen Spieler: Die 1 auf der Tastatur bzw. FIRE (Feuer) am Joystick 1 drücken.
Spielbeginn für zwei Spieler: Die 2 auf der Tastatur bzw. FIRE (Feuer) am Joystick 2 drücken.

Zur Auswahl der Schwierigkeitsstufe den Pfeil mit Joystick 1 nach links bzw. rechts in die gewünschte Stellung bringen und FIRE drücken. Mit der Wahl der Schwierigkeitsstufe beeinflußt man die Ballgeschwindigkeit und (beim Spiel mit einem Spieler) die Gerissenheit des Gegners.

JOYSTICK

Schmetterschlag

Treibschlag ← → **Drehschlag**

Schußknopf: Drücken – **Rückhand**
Loslassen – **Vorhand**

AUFSCHLAG

Schläger in Aufschlagstellung bringen. Dazu Joystick nach links oder rechts bewegen. Dann den Ball durch Hochdrücken des Joysticks zum Aufschlagen hochwerfen. Joystick nach links oder rechts bewegen, um den Ball mit Drive bzw. Drall aufzuschlagen. Sie können auch mit Rückhand aufschlagen, wenn Sie den Schußknopf niederhalten.

Sie haben sieben Sekunden für Ihren Aufschlag. Wenn Sie bei Null immernoch nicht aufgeschlagen haben, fällt der Ball auf den Boden.

SPIEL

Bei jedem Spiel wird auf 11 Punkte gespielt. Wer zuerst 11 Punkte erreicht, gewinnt, muß jedoch mit mindestens zwei Punkten führen, es sei denn es wird die Punktzahl 15 erreicht, bei der das Spiel aufhört.

Aufschlagwechsel alle fünf Punkte. Doch wenn ein Unentschieden von 11:11 Punkten erreicht wird, ist anschließend nach jedem Punkt Aufschlagwechsel.

Beim Spiel mit zwei Spielern wird ein Match von drei Spielen gespielt. Der Spieler, der zuerst zwei Spiele gewonnen hat, gewinnt das Match. Nach jedem Spiel ist Seitenwechsel.

Wenn man das Spiel mit einem Spieler gewinnt, beginnt ein neues Spiel auf der nächsthöheren Schwierigkeitsstufe.

SPIELSTAND UND PUNKTWERTUNG

Beim Spiel mit zwei Spielern wird nach jedem Spiel angezeigt, wieviele Punkte jeder Spieler in jedem Spiel errungen hat.

So setzen Sie Ihren Namen auf die Rekordtabelle:

Gewünschten Buchstaben durch Bewegung des entsprechenden Joysticks nach links bzw. rechts anwählen und 'Feuer' drücken.

Jedesmal, wenn es einem Spieler gelingt, den Ball zu treffen, gibt es zehn Punkte. Die von jedem Spieler erreichte Punktzahl und die Höchstpunktzahl werden oben auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn die Punktzahl eines Spielers hoch genug ist, erhält er am Ende des Spiels Gelegenheit, seinen Namen auf die Rekordtabelle zu setzen.

HINWEISE UND TIPS

Wann man welchen Schlag einsetzt.

Smash (Schmetterschlag) – Ein superschneller Schlag zur Rückgabe von 'Schwebebällen', die man an Geräusch erkennen kann.

Drive (Treibschlag) – Ein schneller Schlag, den man normalerweise zur Ballrückgabe verwendet.

Cut (Drehschlag) – Ein langsamer Schlag, mit dem man das Timing des Gegners störend beeinflussen kann.

Forehand or Backhand (Vorhand oder Rückhand) – Der ständige Wechsel von Vorhand und Rückhand ist dann wirkunsvoll, wenn der Gegner versucht, Sie auf Ihrer ungedeckten Seite zu überraschen, oder wenn Sie Ihren Gegner nach rechts oder links treiben möchen. Die Richtung der Ballrückgabe hängt von dem Timing ab, mit dem Sie ihn zurückschlagen.

Pingpong-Begriffe

In (Gültig) – Der Aufschlag bzw. die Ballrückgabe ist gut.
Out (Aus) – Der Aufschlag bzw. die Ballrückgabe ist schlecht.
Net (Netz) – Ein aufgeschlagener Ball trifft das Netz und ist AUS.
Deuce (Einstand) – Ein Unentschieden mit 11 Punkten und darüber.
Love All (Null beide) – Punktestand 0:0 zu Beginn des Spiels.
Change Courts (Seitenwechsel) – Die Spieler wechseln die Seiten.
Game Set (Letzter Satz) – Match ist zu Ende.

PING PONG™

©Konami
©1986 Imagine Software (1984) Limited.
Amstrad-Version: Arcana Software Design.
Urheber: D. C. Ward